ФИО: Личный номер:

Звание: В/Ч:

# РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ



ПРИЛОЖЕНИЕ К SNIPER ELITE

ВОЕНИЗДАТ 04 34 1884 8

# СОДЕРЖАНИЕ

УПРАВЛЕНИЕ....................................4
СЮЖЕТ.........................................6
ОСНОВЫ СНАЙПЕРСКОГО ИСКУССТВА.................7
ГЛАВНОЕ МЕНЮ..................................9
МЕНЮ НАСТРОЕК................................10
УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ............................11
ТАБЛИЦА РЕКОРДОВ В ИНТЕРНЕТЕ.................12
МЕНЮ ПАУЗЫ...................................12
ВАРИАНТЫ ОБЗОРА..............................12
СОВЕТЫ ПО ИГРЕ...............................15
СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА: GEWEHR 43..............17
СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА: ТОКАРЕВ СВТ-40.........18
СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА: ВИНТОВКА
МОСИНА 1891/1930 ............................19
ПРОЧЕЕ ОРУЖИЕ................................20
ПОЛЕВЫЕ ЗАМЕТКИ..............................22
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ............24
АВТОРЫ.......................................30
РЕГИСТРАЦИОННАЯ КАРТОЧКА.....................33
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА........................35



# УПРАВЛЕНИЕ

## Перемещение

W – движение вперед
S - движение назад
A - движение влево
D - движение вправо

Скорость перемещения регулируется колесом мыши
Левый Shift – передвижение шагом

## Позиции тела

Позиции стоя/с колена/лежа – Нажмите колесо мыши или клавишу z (удерживайте клавишу z для позиции лежа)

## Оружие

Левая клавиша мыши – огонь
, - предыдущее оружие
. – следующее оружие
1-7 – быстрый выбор оружия
R - перезарядка
C – опустить оружие
F – задержка дыхания в снайперском режиме
G – взять/ бросить оружие (удерживайте для того, чтобы бросить)
E – действие
B – бинокль
{ - уменьшение масштаба
} - увеличение масштаба

## Гранаты

Чтобы бросить гранату, выберите ее, используя клавиши “,” и “.”
Нажмите левую клавишу мыши для определения дальности броска (чем дольше вы держите клавишу, тем дальше вы бросите гранату), затем щелкните правой клавишей для проведения броска.
Для установки растяжки выберите ее из вашего инвентаря, затем нажмите X для установки. Двигайтесь в любую сторону, чтобы протянуть проволоку и снова нажмите X для ее установки на другом конце.

**Быстрое сохранение/загрузка**

F5 – быстрое сохранение
F6 – быстрая загрузка

## Инвентарь

I – окно инвентаря
, - предыдущий предмет
X- использовать предмет
. - следующий предмет
G - взять предмет

## Виды

Пробел/правая клавиша мыши – переключение между снайперским режимом и видом от третьего лица.
Колесо мыши вверх/вниз – увеличение/уменьшение масштаба в снайперском прицеле.
M – удерживайте клавишу для изменения дистанции камеры, находящейся за игроком в режиме от третьего лица.
[ / ]- Увеличение/уменьшение масштаба камеры, находящейся за игроком в режиме от третьего лица.

## Дополнительные функции

| | |
|---|---|
| Прикрытие с помощью стен: | Во время движения прижимайтесь к стенам, это сократит шансы быть замеченным и уменьшит вероятность попадания для врагов, находящихся на большом расстоянии. |
| Выглядывание из-за объектов (только в снайперском режиме): | Используйте клавиши < и >, чтобы выглянуть из-за объекта в снайперском режиме. |

## Обучение

Посмотрите обучающий ролик. Помните, что вы можете пересмотреть его в любое время, выбрав в меню “Настройки” пункт “Обучение”.

# СЮЖЕТ



Апрель 1945 года. Вторая мировая война приближается к своему финалу. Русские и немцы сошлись в яростной битве за Берлин. В это непростое время командование направляет Вас, элитного советского снайпера, с важной миссией: не допустить окончания разработки атомной бомбы, проводимой немецкими учеными при военной поддержке предателей Родины из НСАР (Национал–социалистическая армия России).

В отчаянной попытке уйти от поражения немецкое командование мобилизовало гражданское население, включая женщин, стариков и детей от 10 лет, заставив их вступить в бой на окраинах Берлина. Жалкие остатки немецких Люфтваффе не способны остановить авианалеты воздушных сил союзников, производимые в любое время дня и ночи. Советские отряды занимают город квартал за кварталом. Данные обстоятельства сильно повлияли на городскую жизнь: центр Берлина практически пуст, что создает идеальные условия для секретной операции.

# ОСНОВЫ СНАЙПЕРСКОГО ИСКУССТВА

Составлено Мартином Пеглером, автором бестселлера “Из ниоткуда” (Out of Nowhere), посвященного снайперскому делу, главным оружейным куратором Арсенала г. Лидс, Великобритания и консультантом игры Sniper Elite.

## Тактическое использование снайпера

Снайперам должны даваться задания, прямо относящиеся к их специальным возможностям. Недопустимо использование снайперов в качестве дополнительных стрелков или пехотинцев. Необходим как можно более четкий инструктаж с использованием разведданных высокого уровня секретности. Умелый снайпер может достичь результатов, далеко превосходящих его статус одинокого бойца, например, уничтожив высокопоставленных армейских офицеров или проведя успешную контрснайперскую операцию. Эти умения делают его одним из самых опасных специалистов при прямом столкновении.

## Переброска на местность

В городских условиях на снайпера ложится больше ответственности. Многое зависит от полноты инструкций к его миссии, включая карты и фотографии, предоставленные разведкой. При переброске на вражескую территорию необходимо позаботиться о том, чтобы одежда снайпера была схожа с одеждой неприятеля для облегчения передвижения по местности.

## Окружающая обстановка и позиция снайпера

В городской обстановке снайперы должны иметь на вооружении снайперскую винтовку, пистолет с глушителем и кинжал, а также автомат и гранаты на случай внезапного ближнего боя. Идеальная огневая точка снайпера состоит из следующих элементов:

- Хороший обзор
- Хорошая маскировка
- Хороший радиус обстрела
- Защита от огня неприятеля
- Минимум два пути отступления

## Камуфляж и маскировка

Самая важная задача снайпера – остаться незамеченным, используя руины зданий, груды камней и обломки техники в качестве укрытий. Вместе с камуфляжем, присутствующим в его униформе, это служит основой для выживания. Любую огневую позицию следует оценить на предмет надежности укрытия и возможности безопасного отступления.

## Снайперские техники

Во время стрельбы снайперу необходимо овладеть определенным количеством разнообразных техник. В них входит:

• Правильная работа с винтовкой
• Знание нескольких позиций тела при стрельбе
• Спуск курка и дыхание
• Точность: определение дальности и поправка на ветер
• Стрельба по движущимся целям

## Позиции тела при стрельбе

Оказавшись в скрытой огневой точке, снайперу предстоит найти удобное положение для себя и своей винтовки для максимальной точности огня. Достичь этого помогают несколько разработанных позиций.

Стрельба лежа. Самой устойчивой позицией является стрельба лежа. Тело в такой позиции лежит чуть левее винтовки, локти разведены на удобную ширину, винтовка поддерживается рукой, плечом и подбородком.

Стрельба с колена. В данной позиции левое бедро горизонтально телу, подошва твердо упирается в землю, в то время как правая нога убрана под себя с каблуком, упирающимся в ягодицу.

Стрельба стоя. Наиболее сложная для овладения позиция, требующая долгой практики для повышения устойчивости тела. Незадействованная рука может покоиться по левому боку или быть на ремне.

## Задержка дыхания

Дыхание должно быть контролируемым и равномерным. Лучшим временем для выстрела считается дыхательная пауза, когда легкие у снайпера на две трети пусты и происходит естественная пауза в цикле дыхания. Тело расслабляется, и у снайпера остается от 6 до 8 секунд перед тем, как начнется непроизвольная дрожь мускулатуры вследствие недостатка кислорода.

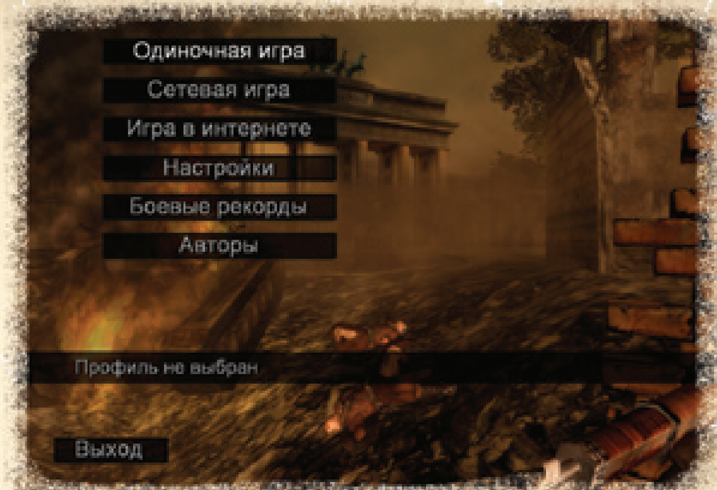
## Точность

Снайперов тренируют поражать свою цель с первого выстрела. Попадание в голову с расстояния в 300 метров, а в тело – с 600 метров считалось хорошим стандартом снайперской стрельбы. Однако существуют исторические документы, рассказывающие об элитных снайперах Второй мировой войны, способных поражать цель с расстояния до 1000 метров.

Для достижения требуемой аккуратности стрельбы важным фактором становится умение снайпера точно определить дальность расстояния до цели с погрешностью в 5 метров при расстоянии до 800 метров и умение целиться чуть выше объекта для компенсации отклонения пуль из-за силы тяжести. Данное умение довольно сложно в овладении.

Возможно, еще более сложной для овладения является способность определить силу ветра и его направление. Однако данный навык может иметь решающее значение, потому что именно этот фактор создает ощутимую помеху во время полета пули.

# ГЛАВНОЕ МЕНЮ




## Одиночная игра

Выберите этот пункт для начала Берлинской кампании или загрузки ранее сохраненной игры.

## Сетевая игра

Включает в себя многопользовательские режимы “Против всех”, “Командная игра” и “Убийство” с участием до 8-ми игроков.

## Настройки

Позволяет редактировать ваш профиль, создавать новый и устанавливать игровые опции.

## Создание нового профиля

Вам понадобится создать новый профиль, если вы не сделали этого раньше. Имя вашего текущего профиля отображается внизу экрана. Введите название профиля, а затем щелкните “Принять”.
Нажмите “Сохранить профиль” в меню редактирования профиля.
Если вы захотите изменить конфигурацию игровых настроек, звука или управления для этого профиля, выберите “Настройки”.

### Редактирование профиля

Выбор пункта “Переименовать” даст вам возможность изменить имя вашего профиля.
При помощи пункта “Внешность” вы сможете менять внешний вид игрока и подробно его рассматривать, используя увеличение и уменьшение масштаба.
После выбора пункта “Принять” в меню редактирования профиля вам будет предложено сохраниться.

### Настройки

Если вы желаете изменить игровые настройки, настройки звука и управления – выберите пункт меню “Настройки”.
Для объяснения всех доступных настроек – смотрите раздел “Меню настроек”.

### Послужной список (Очки славы)

Послужной список показывает детальную статистику ваших достижений в данной миссии.
Очки славы являются наградой, признающей ваши умения в качестве снайпера и присуждаемой за меткую стрельбу и умелую маскировку на местности.

### Загрузка профилей

Используйте этот пункт для загрузки любого из сохраненных профилей.

### Изменить профиль

Если вы создали более одного профиля, этот пункт даст вам возможность переключаться между ними.

### Авторы

Просмотр списка членов команды, создавшей Sniper Elite.

## МЕНЮ НАСТРОЕК

### Настройки управления

| | |
|---|---|
| Инверсия оси Y: | позволяет изменять вектор направления взгляда вверх/вниз. |
| Скорость обзора: | определяет чувствительность управления взглядом. |
| Настройки графики: | используйте этот пункт для установки различных видеорежимов. |

### Управление

Позволяет пользователю переустановить назначения клавиш управления.

### Настройки игры

| | |
|---|---|
| Огонь по своим: | определяет, можете ли вы убивать своих. |
| Сообщения о счете: | включает или отключает сообщения о получении очков славы за совершение определенных действий. |
| Субтитры к роликам: | включает или отключает субтитры к видеороликам. |
| Субтитры к речи: | включает или отключает субтитры при разговорах неприятеля. |
| “Вид из пули” при очках славы: | Включает или отключает камеру на пуле при совершении действий, приводящих к получению очков славы. |
| Обучающий режим: | включает или отключает обучающие сообщения, подсказки и идентификатор неприятеля. |
| Подсказки: | Устанавливает подсказки по взаимодействию Начинающий / Средний / Сложный. |
| Минимум интерфейса: | включает или отключает упрощенный режим отображения интерфейса. |
| Дрожащая камера: | включает или отключает эффект раскачивания камеры при ходьбе. |

### Звук

Регулировка громкости звука и музыки.

## УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Перед началом игры вам нужно выбрать подходящую сложность игры. Существует 4 уровня сложности: новичок, кадет, боец и снайпер. Каждый уровень имеет свои предустановленные параметры, описанные в таблице ниже. Вы также можете начать игру с произвольной сложностью. Это позволит вам устанавливать различные параметры сложности по вашему желанию.

| | |
|---|---|
| Мгновенный прицел/бинокль | Позволяет мгновенно переключаться между прицелом винтовки и биноклем. |
| Сложность ИИ | Влияет на то, насколько сильный отпор дадут вам управляемые компьютером противники. |
| Радиус взрыва гранаты | Указывает радиус разрыва любой используемой гранаты. |
| Реалистичность выстрела | Указывает на то, насколько реалистично установлена симуляция снайперской стрельбы с учетом следующих параметров:<br>• Гравитация - указывает на то, принимается ли в расчет притяжение земли при снайперской стрельбе<br>• Ветер - указывает на то, принимается ли в расчет ветер при снайперской стрельбе<br>• Поза - указывает на то, принимается ли в расчет положение тела при снайперской стрельбе<br>• Пульс - указывает на то, принимается ли в расчет сердечный ритм при снайперской стрельбе<br>• Задержка дыхания - количество секунд, в течение которых игрок получает возможность устойчивого прицеливания при каждом использовании данной техники. |

## ТАБЛИЦА РЕКОРДОВ В ИНТЕРНЕТЕ

При наличии Интернет-соединения, во время игры в однопользовательском режиме вы можете зарегистрировать ваши очки после каждой миссии для доказательства своих успехов. Однако вы не сможете регистрировать ваши очки в Интернете, если выбрали произвольный уровень сложности.

## МЕНЮ ПАУЗЫ

### Сохранить

Вы можете сохраняться любое количество раз, однако после шестого сохранения общее количество ваших очков будет уменьшаться на 10% за каждое последующее сохранение. Игра предупредит вас о таком штрафе при 6-ом сохранении. Вы также можете быстро сохраниться во время игры, нажав F5, или быстро загрузиться, нажав F6. Быстрые сохранения также уменьшают ваши очки на 10% после 6-го раза.
Внимание – быстрые сохранения будут стерты после прохождения уровня, а также при выключении или перезагрузке вашего компьютера.

### Загрузить

Для загрузки ранее сохраненной игры.

### Послужной список

Просмотр статистики ваших действий в миссии.

### Настройки

Позволяет вам менять конфигурацию управления, игровые установки и звук.

### Начать заново

Дает вам возможность закончить текущую миссию и выйти в главное меню.

## ВАРИАНТЫ ОБЗОРА

В Sniper Elite имеется три основных варианта обзора:
Вид от третьего лица. Этот режим – лучше всего подходит для проникновения и маскировки, а также ближнего боя.
Вид из снайперского прицела. Этот режим – лучший для снайперской стрельбы.
Вид из бинокля. Лучше всего подходит для наблюдения и поиска цели.

### Вид от третьего лица



## Вид из снайперского прицела

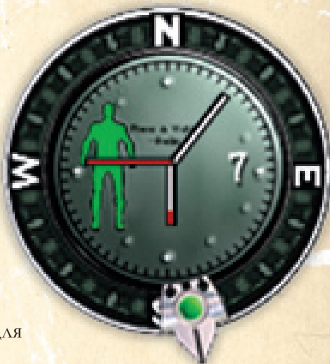


1. Вид из прицела
2. Текущая кратность увеличения
3. Название используемой винтовки
4. Монитор сердечного ритма
5. Индикатор позиции тела
6. Индикатор поправки на ветер
7. Компас/Часы/Индикатор здоровья

## Вид из бинокля

Мощное увеличение и широкий угол обзора дает биноклю преимущество перед прицелом винтовки при разведке местности. Вы всегда можете мгновенно переключаться между снайперским прицелом и биноклем. Проводя разведку местности с помощью бинокля, вы можете быстро переключиться на снайперский прицел и открыть огонь по неприятелю. Если вы хотите избежать обнаружения, используйте ваш бинокль или прицел для наблюдения за направлением движения неприятеля, перед тем как начать передвижение.

## Компас/Часы/Индикатор здоровья




На внешней стороне устройства находится указатель цели и отметки компаса. Указатель с красной точкой показывает места расположения основных целей – целей, которые надо выполнить в первую очередь для прохождения миссии. Указатель с зеленой точкой показывает нахождение вторичных целей, которые не обязательны для выполнения.

Расположенная в левой части центральной секции фигурка человека является шкалой вашего здоровья. При потере здоровья она становится красной. В самом центре устройства находятся часы.

В случае нападения на вашем устройстве временно появится красная или желтая отметка. Желтая отметка предупреждает о том, что с этой позиции в вас почти попали. Используйте направление отметки как подсказку для определения местонахождения неприятеля, ведущего по вам огонь.

Красная отметка означает, что в вас попали с указанного направления.

## Текущее оружие




Справа от данного оружия (снайперская винтовка G43) находится индикатор боеприпасов, т.е. количество оставшихся в магазине патронов = 5, а общее количество патронов = 150.



## Индикатор маскировки

Ваша видимость для неприятеля, когда вы замаскированы, показывается иконкой и процентом, показанным рядом с ней. Когда вы находитесь в определенных местах, таких как груды обломков или затемненные участки, камуфляжный рисунок вашей униформы делает задачу вашего обнаружения более сложной для неприятеля. Но будьте осторожны – эти данные только подсказка, но никак не гарантия вашей безопасности.




## Поправка на ветер

Выше вашего снайперского прицела находится индикатор поправки на ветер. Он показывает, на какое количество делений шкалы вы должны прицелиться против направления ветра, чтобы поразить цель. Например, цельтесь на два деления влево, чтобы компенсировать показания индикатора, говорящие о том, что ветер дует на два деления вправо.



## Монитор сердечного ритма

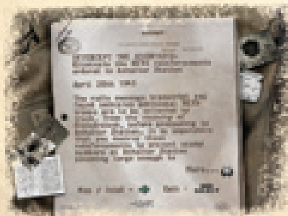
Когда линия черного цвета, вы можете произвести выстрел в режиме задержки дыхания. Режим задержки дыхания основан на реальной снайперской технике, в которой снайпер останавливает дыхание на выдохе, что дает ему несколько секунд абсолютной неподвижности перед выстрелом - до того, как начнется дрожь мускулатуры из-за недостатка кислорода.

Если линия красного цвета, режим задержки дыхания вам недоступен. Подождите, пока ваше сердцебиение не успокоится.

Для активации режима задержки дыхания смотрите перечень клавиш управления в начале руководства пользователя.

## Брифинг/разведданные

Перед началом каждой миссии вы увидите экраны инструктажа и данных разведки. Экран с инструктажем даст вам общее представление о вашей миссии, переданный в виде приказа от вышестоящего офицера в Москве.





Экран с разведданными предоставляет вам карту, показывающую информацию, собранную несколькими днями ранее другими сотрудниками спецслужб, и объясняющую отдельные цели, которые должны быть выполнены для успешного прохождения миссии.
Используйте клавиши “ВВЕРХ”/”ВНИЗ” для выбора цели.
Для расшифровки условных обозначений, находящихся на карте, следует, используя стрелки “ВВЕРХ”/”ВНИЗ”, выбрать в списке пункт “Просмотр карты”.
Используйте мышь для перемещения по разведкарте.
Используйте колесико мыши для увеличения или уменьшения масштаба разведкарты.
Во время игры вы можете в любое время посмотреть карту и экран с разведданными. Для этого нажмите TAB и выберите нужную цель, используя стрелки “ВВЕРХ”/”ВНИЗ”.

# СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

## Перемещение

От скорости вашего перемещения и позиции тела зависит ваша видимость и слышимость для неприятеля. Вы можете стоять/бежать, пригнуться/двигаться пригнувшись или лечь и ползти.



Прикрытие стенами. Прижимаясь к стенам, вы сокращаете шансы быть замеченным и уменьшаете вероятность попадания для неприятеля, находящегося на удаленном от вас расстоянии. Это также позволяет вам двигаться менее шумно. При таких условиях вас тяжелее обнаружить.



## Особенности снайперской стрельбы

При каждой возможности используйте вашу снайперскую винтовку для ведения боев с неприятелем на расстоянии, поскольку высокая точность винтовки дает вам преимущество перед врагом, использующим менее точное оружие, такое как пулемет или обычная винтовка.
Во время снайперской стрельбы эффект направления ветра, притяжение земли, а также позиция вашего тела и сердечный ритм принимаются во внимание, как и в настоящей жизни. Следовательно, вам придется целиться выше удаленных объектов для того, чтобы учесть изменения траектории полета пули из-за притя-

жения земли. (Однако любую из этих реалистичных снайперских особенностей при необходимости можно отключить в меню выбора сложности.)

### Корректировка снайперской стрельбы при воздействии земного притяжения

Используйте горизонтальные линии прицела (или метки, как их называют снайперы) в качестве подсказок при прицеливании. Целясь в отдаленный объект, возьмите на несколько меток вверх, затем выстрелите и наблюдайте, в какое место попала пуля. Возьмите еще несколько меток вверх и выстрелите снова. Проделывайте это до тех пор, пока не поразите цель.

(Помните, что число меток, требуемых для прицеливания, будет зависеть от масштаба увеличения вашего прицела.)

### Перебазирование

После нескольких выстрелов из одной позиции, попытайтесь незамеченным переместиться на другую позицию, пока неприятель не обнаружил вас и не провел контратаку.

### Выглядывание из-за укрытия для наблюдения или выстрела

Используя прицел винтовки или бинокль, вы с минимальными шансами на обнаружение можете выглянуть из-за угла стены или баррикады для наблюдения за передвижением неприятеля или для произведения снайперского выстрела .





### Использование винтовки для детонации гранат, носимых неприятелем

Гранаты часто переносятся на специальном поясе. При точном попадании в гранаты, переносимые неприятелем, последует детонация, убивающая его на месте и наносящая урон находящимся поблизости от него людям (при должной сноровке вы можете детонировать гранаты, находящиеся у неприятеля в руках).

### Проникновение пули в тела или объекты

Снайперские пули могут пробивать 2 или 3 человеческих тела, а также маленькие деревья и проржавевшие машины. Если вы достаточно умелы, то сможете убить 2-х или даже 3-х неприятелей одним выстрелом.

### Звукомаскировка

Громкие звуки, такие как артиллеристские разрывы, могут служить хорошей маскировкой звука вашего выстрела. Этот трюк позволит вам убирать противников, находящихся поблизости друг от друга без подъема тревоги с их стороны.

# СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА: GEWEHR 43



Поправки на гравитацию:

| h | g |
|---|---|
| 0.75 | 1.2 |
| 1 | 0.9 |
| 2 | 0.5 |
| 3 | 0.3 |

Поправки на ветер:

| h / w | 1 | 2 | 4 | 6 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|
| 0.75 | 0.1 | 0.3 | 0.5 | 0.8 | 1.0 |
| 1 | 0.1 | 0.2 | 0.4 | 0.6 | 0.8 |
| 2 | 0.1 | 0.1 | 0.2 | 0.3 | 0.4 |
| 3 | 0.0 | 0.1 | 0.1 | 0.2 | 0.3 |

(h – размер головы в делениях сетки прицела)
(g – корректировка притяжения земли в делениях сетки прицела)
(w – сила ветра, измеряемая анемометром)

Gewehr 43: полуавтоматическая винтовка, сделанная в Германии, не слишком успешная попытка повторить конструкцию американской винтовки M1 Garand. Пользовалась популярностью в условиях города, где быстрый огонь и перезарядка, предоставляемая полуавтоматическим режимом и магазином, ценилась наравне с точностью.

Калибр: 7.92 мм
Работа: отвод газов
Общая длина: 1130 мм
Дальность стрельбы: 1200 м
Длина ствола: 546 мм
Вес: 4.1 кг. без патронов
Режим огня: полуавтоматический
4-кратное увеличение
Емкость магазина: 5 патронов

**Примеры правильного прицеливания**



# СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА: ТОКАРЕВ СВТ-40



Поправки на гравитацию:

| h | g |
|---|---|
| 1.25 | 3.0 |
| 1.5 | 2.5 |
| 2 | 1.8 |
| 5 | 0.7 |

Поправки на ветер:

| h / w | 1 | 2 | 4 | 6 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1.25 | 0.3 | 0.7 | 1.3 | 2.0 | 2.6 |
| 1.5 | 0.3 | 0.5 | 1.1 | 1.7 | 2.2 |
| 2 | 0.2 | 0.4 | 0.8 | 1.2 | 1.6 |
| 5 | 0.1 | 0.2 | 0.3 | 0.5 | 0.7 |

(h – размер головы в делениях сетки прицела)
(g – корректировка притяжения земли в делениях сетки прицела)
(w – сила ветра, измеряемая анемометром)



Токарев СВТ-40: Интересная и недооцененная полуавтоматическая винтовка, использовавшаяся вплоть до конца Второй мировой войны, но так никогда и не достигшая славы винтовки Мосина. Интересно заметить, что зарядка винтовки осуществлялась либо через отъемные коробчатые магазины на 10 патронов, либо с использованием штатных обойм от винтовки Мосина на 5 патронов.

Калибр: 7.62 мм
Работа: отвод газов, перекос затвора
Общая длина: 1226 мм
Дальность стрельбы: 800 м
Длина ствола: 610 мм
Вес: 3.85 кг
Режим огня: полуавтоматический
4-кратное увеличение
Емкость магазина: 5 патронов

## Примеры правильного прицеливания







# СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА: ВИНТОВКА МОСИНА 1891/1930



Поправки на гравитацию:

| h | g |
|---|---|
| 1.25 | 3.0 |
| 1.5 | 2.5 |
| 2 | 1.8 |
| 5 | 0.7 |

Поправки на ветер:

| h / w | 1 | 2 | 4 | 6 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1.25 | 0.3 | 0.7 | 1.3 | 2.0 | 2.6 |
| 1.5 | 0.3 | 0.5 | 1.1 | 1.7 | 2.2 |
| 2 | 0.2 | 0.4 | 0.8 | 1.2 | 1.6 |
| 5 | 0.1 | 0.2 | 0.3 | 0.5 | 0.7 |

(h – размер головы в делениях сетки прицела)
(g – корректировка притяжения земли в делениях сетки прицела)
(w – сила ветра, измеряемая анемометром)

Винтовка Мосина была разработана в конце 1880-х – начале 1890-х гг. и принята на вооружение царской армией в 1891 г., а в 1930 г. была немного модернизирована для Красной Армии. Модель 1938 года была удобным карабином, выпущенным без штыка. Во время Второй мировой войны была изготовлена новая версия устаревшей системы - М1944, которая заменила все предыдущие модели.

Калибр: 7.62 мм
Работа: поворот затвора
Общая длина: 1304 мм без штыка
Дальность стрельбы: 1000м
Длина ствола: 802 мм
Вес: 4.8 кг
Режим огня: полуавтоматический
6-кратное увеличение
Емкость магазина: 5 патронов

## Примеры правильного прицеливания







# ПРОЧЕЕ ОРУЖИЕ




## Пистолеты-пулеметы

1. ППШ-41: Известен своей скорострельностью и большим магазином.
   Калибр: 7.62 мм
   Работа: полуавтоматическая, автоматическая
   Общая длина: 828 мм
   Дальность стрельбы: 100 м
   Длина ствола: 265 мм
   Вес: 5.40 кг
   Скорострельность: 900 выстрелов в минуту
   Емкость магазина: 71 патрон

2. MP40 “Schmeisser”: Низкий темп стрельбы делает это оружие вполне управляемым.
   Калибр: 9 мм
   Работа: полностью автоматическая
   Общая длина: 630 мм (со сложенным прикладом)
   Дальность стрельбы: 100 м
   Вес: 3.97 кг с патронами
   Скорострельность: 500 выстрелов в минуту
   Емкость магазина: 33 патрона

## Пулеметы

3. ДП28: Пулемет ДП (Дегтярева, пехотный) имел исключительно простой, но тем не менее поразительно надежный и крепкий механизм. Вращающийся магазин позволял вести стрельбу в высоком темпе.

Калибр: 7.62 мм
Работа: только полностью автоматическая
Общая длина: 1290 мм
Дальность стрельбы: 1000 м
Длина ствола: 604 мм
Вес: 9.12 кг
Скорострельность: 500-600 выстрелов в минуту
Вместимость магазина: дисковый магазин на 47 патронов

4. Пулемет MG42: Уникальный замедленный возвратный механизм вкупе с ленточной подачей дает ошеломляющую скорострельность.

Калибр: 7.92 мм
Работа: полностью автоматическая
Общая длина: 1305 мм
Дальность стрельбы: 1000 м
Вес: 11.6 кг
Скорострельность: 1200 выстрелов в минуту
Емкость магазина: лента

## Пистолеты

5. P-38 (с глушителем): Показал в деле свою высокую эффективность и надежность вместе с выдающимся подавлением звука.

Калибр: 9 мм
Работа: полуавтоматическая
Общая длина: 218 мм
Дальность стрельбы: 50 м
Длина ствола: 127 мм
Вес: 840 г
Вместимость магазина: 8 патронов

## Противотанковое оружие

6. Panzerfaust (“Бронированный кулак” или “Танковый кулак”) был недорогим безоткатным противотанковым оружием. Он состоял из одноразовой пусковой установки с гранатой, приводимой в движение ракетным движителем.

7. Panzerschreck (“Танковый ужас”) являлся скопированным с американской базуки противотанковым оружием. Однако в отличие от американского прообраза Panzerschreck был более мощным. Выстреливаемая им граната весом в 3.2 кг. была способна пробить даже самую толстую танковую броню.

### Гранаты

8. Осколочная граната: Изготовлена в основном для поражения живой силы и состоит из заряда в металлической оболочке, способной образовывать осколки.
9. Граната “колотушка” (“Steilhandgranate”): Гранаты-колотушки выпускались с цельной и осколочной рубашками. Они содержали больше заряда, чем осколочные гранаты, выпускаемые для вооруженных сил США.
10. Мина заграждения (ПОМЗ-2): ПОМЗ-2 – цилиндрическая мина заграждения в чугунной оболочке. На внешней стороне мины находятся насечки, тем не менее, она не является заранее разбитой на фрагменты, что при разрыве дает неровные по размеру осколки и непредсказуемое рассеивание. ПОМЗ содержит в себе тротиловую шашку весом в 75г., что при приведении в действие дает возможность разлета осколков в смертоносном радиусе 10 метров. Они часто размещаются зигзагом или группами по 4 мины.

## ПОЛЕВЫЕ ЗАМЕТКИ

### Транспортные средства

Танки лучше всего атаковать сзади или сбоку, где их броня слабее.
Грузовики можно останавливать выстрелами по колесам или убив водителя.
Внешние топливные резервуары – если танк или другое транспортное средство несет внешний топливный резервуар, он становится уязвимым к аккуратному снайперскому выстрелу в заливное отверстие.
Выстрел в топливный бак грузовика приведет к его взрыву и гибели находящихся по близости противников или солдат, находящихся внутри грузовика (если во время взрыва грузовик будет проезжать мимо вражеских укреплений, например, пулеметного гнезда или дзота – это станет идеальным вариантом).

### Трупы

Трупы можно быстро обыскивать на предмет наличия оружия, боеприпасов или обыскать тщательно, что займет больше времени, однако в этом случае вы получите все вещи, которыми обладал погибший. Во избежание обнаружения неприятелем, рекомендуется оттащить тело в безопасное место для проведения тщательного обыска.
Вы можете перетаскивать тела врагов, которых вы убили, для приманивания караульных или, наоборот, спрятать их от посторонних глаз.

### Отвлечение внимания

Для приманивания ничего не подозревающих противников можно кидать камни. Когда они подойдут, привлеченные шумом, вы можете проскочить мимо или, неслышно подкравшись, тихо убрать их, используя кинжал или пистолет с глушителем.

## Передвижения через открытые пространства

Если вам предстоит преодолеть большое открытое пространство, находящееся под вражеским обстрелом, то бегите зигзагами.

## Знай своего врага

Специальные войска. Остерегайтесь черных беретов. Эти хорошо тренированные бойцы не постесняются наброситься на вас всей группой. Они также хорошо подготовлены для ведения боя в городских условиях.
Элитные снайперы – не надо недооценивать элитных снайперов неприятеля, они знают все ваши стандартные снайперские уловки.
Офицеры – обычно носят черные шапки. Они хорошо тренированы и часто имеют при себе информацию или предметы, которые могут быть вам полезны.

## Основная цель игры

Ваша основная цель в игре Sniper Elite – стать лучшим среди лучших снайперов. На более сложных уровнях игра становится более реалистичной, и вас вознаграждают за это возможностью заработать больше очков и продвинуться в первые ряды снайперов. Вершиной вашего мастерства как снайпера станет игра с максимальным реализмом при отключенном режиме мгновенного переключения между биноклем и снайперским прицелом. Это еще больше увеличит количество ваших очков и покажет, достойны ли вы войти в элиту снайперов.

# МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

## Против всех

Игроки получают очки за убийство других игроков или за жетоны, собранные с тел поверженных врагов.

## Командная игра

Играющие делятся на команды. Очки даются за убийство игроков из другой команды или за жетоны, собранные с их поверженных тел. Если игрок убивает товарища по команде, очки вычитаются. Результат команды складывается из суммы очков всех ее участников. Игра заканчивается, когда одна из команд достигает установленного лимита очков.

## Убийство

Играющие случайным образом делятся на две команды (русские и немцы). Русские выступают в роли охотников и должны убить жертву, а немцы пытаются ее защитить.

**Русская команда**

Команда получает очки за уничтожение немцев и важного лица, которое они охраняют. Как и в режимах “Против всех” и “Командная игра” очки даются за убийство немцев и/или жетоны, собранные с их тел. Также очки начисляются за успешное выполнение заданий, условия которых могут отличаться в зависимости от настроек сервера. Очки за убийство начисляются за уничтожение противников и/или за жетоны, собранные с их тел, в зависимости от настроек “Режима счета”, выбранных в разделе “Настройки игры” в меню “Параметры сервера”. Также, если активирован режим “Разрешить выход из зоны” раздела “Настройки игры” в меню “Параметры сервера”, то русской команде начисляются дополнительные очки за успешный отход из зоны операции после убийства важного лица и завладения его личным жетоном.

**Немецкая команда**

Команда телохранителей, зарабатывающая очки уничтожением русских убийц и защитой важного лица в течение как можно более длительного времени.

Раунд заканчивается, когда все убийцы уничтожены, или же после гибели важного лица и побега убийц с места происшествия (в зависимости от настроек сервера).

Игроки переходят из команды в команду каждый раунд, и игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не сыграет роль убийцы определенное количество раз, которое указано в пункте “Число раундов на игрока” раздела “Настройки игры” в меню “Параметры сервера”.



## Начало многопользовательской игры

Для участия в многопользовательских играх ваш компьютер должен быть подключен к локальной сети или сети Интернет.

Для начала многопользовательской игры выберите в главном меню пункт “Сетевая игра” для игры по локальной сети, либо пункт “Игра в Интернете” для игры в сети Интернет.

## Создание новой игры

В меню “Сетевая игра” выберите пункт “Создать”.
Появится меню настроек “Параметры сервера”, где пользователь может задать настройки игры.

## Настройки сервера

Имя сервера. Введите название вашего сервера.
Защищен паролем. Если вы активировали этот пункт, ниже появится строка, где вы сможете ввести пароль доступа к игре. В защищенную паролем игру могут войти только игроки, знающие пароль. Эта функция дает возможность создавать игры только для друзей.
Максимум игроков. В игре могут участвовать до 8 человек (минимум 2). Ограничьте число участников, если у вас медленное Интернет-соединение или вы хотите играть с малым количеством игроков.
Число раундов. Количество раундов на каждой из сетевых карт.
Тип игры. Различные режимы игры - “Против всех”, “Командная игра”, “Убийство”.

## Настройки игры

Ряд настроек, влияющих на игровой процесс. Наличие или отсутствие определенных настроек зависит от типа игры, выбранного в меню “Настройки сервера”.

| | |
|---|---|
| Мгновенный прицел/бинокль | При активированной опции становится возможным мгновенное переключение из вида от третьего лица к виду от первого (бинокль, оптический прицел). Если опция неактивна, игра становится более реалистичной и требуется определенное время, чтобы достать (или убрать) бинокль или винтовку. |
| Радиус взрыва гранаты | Зона поражения разорвавшихся гранат и иных взрывов. |
| Гравитация | Определяет, будет ли влиять на траекторию пули гравитация. |
| Режим счета | Имеется три различных системы подсчета очков для режимов “Против всех” и “Командная игра”. |
| Только жетоны | Очки начисляются за жетоны, собранные с тел поверженных врагов. |
| Жетоны и убийства | Очки начисляются за убийства и за жетоны, собранные с тел поверженных врагов. |
| Только убийства | Очки начисляются только за убийства. |
| Очков за жетон (только в режимах “Против всех”/ ”Командная игра”) | Количество очков за каждый собранный жетон. |

| | |
|---|---|
| Очков за убийство (только в режимах "Против всех"/ "Командная игра") | Количество очков за убитого противника. |
| Лимит очков (только в режимах "Против всех"/ "Командная игра") | Установите ограничение по количеству очков. По достижении определенного количества очков раунд заканчивается. Лимит очков "0" означает, что время игры не ограничено. |
| Лимит времени | Продолжительность раунда в минутах. По истечении установленного времени игра заканчивается. Лимит времени "0" означает, что время игры не ограничено. |
| Внезапная смерть | При включенной опции, если игра закончилась ничьей, первый игрок (или команда, в случае командного режима игры), побивший максимальнhый счет становится победителем. Если опция отключена, игра заканчивается ничьей и победитель не объявляется. |
| Неуязвимость после возрождения | В течение короткого времени после возрождения игроки неуязвимы. Продолжительность этого времени в секундах может быть установлена здесь. |
| Огонь по своим (только в режимах "Командная игра"/ "Убийство") | Регулировка урона, наносимого при попадании в союзников. Значение "0" означает, что повреждения не учитываются совсем. 100 - обычный уровень повреждений, как в однопользовательском режиме. |
| Разрешить возрождение (только в режиме "Убийство") | Если данная опция активна, телохранители могут возрождаться после смерти. Возрождение происходит спустя определенное время, которое может быть настроено в пункте меню "Время возрождения". |
| Разрешить выход из зоны (только в режиме "Убийство") | Если данная опция активна, убийцам нужно успешно покинуть место преступления, чтобы получить максимальное количество очков. |
| Время возрождения | Время после гибели, которое игрок должен выждать, прежде чем возродиться. Если данная опция активна в режиме "Убийство", то параметр отвечает за время между прибытием подкреплений. |
| Охранников на киллера (только в режиме "Убийство") | Вы можете самостоятельно установить соотношение убийц и охранников для режима "Убийство". Например, соотношение 30% для игры с 6 участниками означает, что среди играющих двое будут убийцами, а остальные охранниками. |
| Число раундов на игрока (только tв режиме "Убийство") | Количество раундов, которое каждый игрок будет проводить в роли убийцы. |

| | | |
|---|---|---|
| Показ имен игроков | Нет | Не показывать имена игроков |
| | Союзники | Показывать только имена союзников |
| | Враги | Показывать только имена врагов |
| | Все | Показывать имена всех игроков |
| Радар | Включает радар в правом верхнем углу экрана. | |
| Бонусы/Жетоны/Игроки/Мины на радаре | Укажите предметы, которые будут отображаться на радарах игроков. Для многопользовательской игры можно указать, чтобы отметки игроков, жетонов и мин показывались только товарищам по команде. | |

## Настройка игрового баланса

| | |
|---|---|
| Выстрелов для сигнала-вспышки | Настройка количества выстрелов с одного направления, необходимого для появления предупреждающей отметки на компасе. |
| Автоматы у убийц (только в режиме “Убийство”) | При включении данной опции в стандартное вооружение убийцы, кроме снайперской винтовки, входит автомат. |
| Настройки игры | Активируйте данную опцию, чтобы получить возможность настройки указанных ниже пунктов меню. |
| Скорострельность винтовки | Регулировки времени перезарядки винтовки, от “Быстро” до “Очень медленно”. |
| Убойная сила винтовки/автомата/пистолета/ножа | Регулировки эффективности каждого вида оружия. Значение “0” - оружие не наносит повреждений. Значение “100” - обычный уровень, как в однопользовательском режиме. |
| Имена “от первого лица” | Когда эта опция активна, игроки могут видеть имена над головами других участников с большого расстояния. Например, через прицел или бинокль. |

## Наличие бонусов

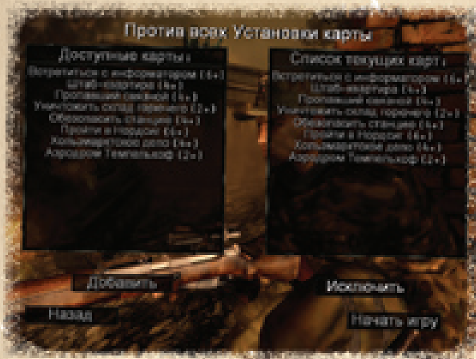
В данном разделе можно настроить, какие бонусы будут присутствовать в игре (снаряжение, оружие, аптечки и т.д.) и как часто они будут восстанавливаться. Включите опцию “Разрешить бонусы”, чтобы настроить доступность каждого имеющегося типа бонусов.

Для каждого типа бонусов можно настроить время восстановления: очень часто, часто, нормально, редко. Или отключить бонус полностью, выбрав вариант “Отключено”.

## Установки карты

Выберите карты, которые хотите включить в сетевую игру. Нажатие клавиши “Начать игру” подтвердит сделанный выбор и запустит сетевую игру.

## Присоединиться к игре




Чтобы присоединиться к существующей игре, выберите пункт меню “Присоединиться” в разделе комнаты групп. После этого вы сможете просмотреть все активные игры в данной комнате. Выберите игру, к которой вы хотите присоединиться.

Примечание: если игра на сервере еще не началась, до начала раунда на экране будет отображаться экранная заставка выбранного сервера. Во время ожидания игроки могут общаться в чате. Игра начнется автоматически, как только сервер будет готов.

## Особенности многопользовательской игры

Таблица результатов: нажав во время игры клавишу TAB, вы можете просмотреть статистику текущей игры. Отображаются заработанные игроками очки и прочая информация (имя, пинг, количество смертей). Также отображается информация о сервере: лимит времени, лимит убийств.

## Подсчет очков




Рядом с компасом в кратком виде показываются заработанные очки. В режиме “Против всех” слева показан текущий счет игрока. Справа (в скобках) лучший результат сервера. В командном режиме результат игрока заменяется результатом команды.

Очки могут вычитаться за смерть по неосторожности или за убийство товарищей по команде (для командных режимов).

По окончании игры (когда достигнут установленный лимит убийств или времени) игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем раунда.

Если максимальный результат окажется сразу у нескольких игроков, а опция “Внезапная смерть” ВЫКЛЮЧЕНА, объявляется ничья.

Если включена опция “Внезапная смерть” и игра закончилась ничьей, победителем раунда становится игрок, первым набравший максимальное количество очков. Победа может достаться даже игроку, не попавшему в изначальный список победителей, если ему удастся побить высший результат (например, совершая серийные убийства). В командных режимах принципы определения победителя те же, только в расчет принимается счет команды.

## Карта



Ваше местоположение, а также местоположение других игроков отображается на карте. Эта опция может быть отключена на странице "Настройки сервера". Ваша позиция и позиции других игроков отмечены стрелками (красными для русской команды и зелеными для немецкой). Особыми иконками отображаются бонусы: патроны, оружие, аптечки и т.д.

В режимах подсчета очков по количеству собранных жетонов на карте может отображаться их местоположение.

Жетоны, как и в случае с игроками, различаются по цветам: красные у русской команды, зеленые у немецкой. В режиме "Против всех" жетоны, остающиеся после вашей гибели, отображаются черным цветом (вы не можете их поднять), вражеские жетоны - белым.

## Индикатор команды

В зависимости от выбранной команды, внизу экрана будет отображаться флаг союзной стороны.





# АВТОРЫ

## REBELLION

**Креативный директор:**
Jason Kingsley
**Технический директор:**
Chris Kingsley
**Глава отдела программирования:**
Kevin Floyer-Lea
**Продюсер / Ведущий дизайнер:**
Emerson Best
**Ведущий художник:**
James Fraser
**Ведущий программист:**
Kieran Donaldson
**Ведущий аниматор:**
Mark Bradshaw
**Менеджер ОТК:**
Ian Tuttle
**Программирование:**
Adam Brown
Andrew McCabe
Matthew Clemson
Martin Harris
**Многопользовательский режим:**
Mike Healey
Steven Humphreys
Kim Randell
Olivier Renault
**Дополнительное программирование:**
Andrew McDonald
Ed Duerr
Richard Fine
Anthony Gregson
Andrew Haith
Richard May
Morgan Parry
Richard Rice
Andrew Weinkove
**Художники:**
Andrew Brady
Mark Hill
Daniel Meeuws
Damien Rayfield
Jamie Sims
Rob Stevens
Rupert Young
**Дополнительные художники:**
Diarmaid O'Connor
Alex Moore
Ben Murch
Andrew Palmer
Joe Gelder
**Вступительный и финальный ролики:**
Ken Turner
**Монтаж роликов:**
Jordan Pedder
Andy Pattinson
**Скриптование уровней:**
Wayne Adams
Andrew Haith

## Звук

**Музыка/Эффекты:**
Tom Bible
**Дополнительные эффекты:**
John Cleasby
**Подбор актеров/Запись звука:**
Outsource Media
**Подготовка текстов:**
Emerson Best
**Режиссер звукозаписи:**
Mark Estdale
**Обработка звука:**
Tom Bible
**Роли озвучивали:**
Алексей Гришин
Александр Груздев
Максим Важов
Денис Манохин
Юрий Климов
Stephan Grothgar
**Запись сделана на студии**
**"13 studio records"**

**Актеры оцифровки движений:**
Joseph Gatt
James Fraser
**Запись и обработка материала:**
Audio Motion
**Тестеры:**
Wayne Adams
Craig Garvey
**Связи с общественностью:**
Kristien Wendt
**Выражаем признательность:**
Kostas Diamantis
Richard Smith
Marcus Wainwright
Reuben Fleming
Daniel Thomas
David Walsh
Nick Sibbick
Mark Laiman
David Birkinshaw
Dominic Preston
Luke Preece
Simon Parr
Martin Pegler
**Локализация:**
Babel (при участии и поддержке Ben Wibberley)

## Namco Hometek Inc.

**Операционный и финансовый директор**
Robert Ennis
**Директор по внешним разработкам**
Jeff Lujan
**Исполнительный продюсер**
Pierre Roux
**Главный продюссер**
Michael Morishita
**Ассоциативный продюсер**
Mitch Boyer
**Ассистент продюсера**
Dan Tovar
**Директор по поддержке продукции**
Glen Cureton
**Старший менеджер по связям с общественностью**
Mika Kelly
**Менеджер по связям с общественностью**
Kristin Calcagno
**Ассистент по связям с общественностью**
Robert Cogburn
**Старший менеджер по маркетингу**
Sean Mylett
**Менеджер по маркетингу проекта**
Bryan Chu
**Старший менеджер по оборудованию и обеспечению**
Jennifer Tersigni
**Руководитель службы ОТК и техподдержки**
Daryle Tumacder

## Игра локализована компанией «БУКА»

**Отделы лицензирования и маркетинга**

**Менеджер по лицензированию**
Дмитрий Никифоров
**Менеджеры по локализации**
Ирина Изотова
Максим Вахитов
Андрей Ковалёв
Алексей Ковалёв
Андрей Чемлекчиев
**Ассистент менеджера по локализации**
Ксения Грибушина
**Менеджеры по продвижению продукта**
Алексей Писклюков
Юрий Вирич

**Технический эксперт**
Роман Потапкин
**Эксперт по звуку**
Руслан Дмитриев
**Дизайнеры**
Санан Ушанов
Даниелла Климашевская
**PR-менеджер**
Алексей Пастушенко
**Ассистент PR-менеджера**
Олег Морозов
**Адаптация текста**
Григорий Дубровский
**Перевод руководства**
Александр Бомко

**Отдел тестирования**

**Координатор бета-тестирования**
Александр Пак
**Тестеры компании “Бука”**
Иван (Qa) Райнов
Иван (ZeitGeist) Рид
Евгений (Uncle_Fu) Попов
Алексей (=Ra=) Чеботарев
Антон (Dok) Епишин
Алексей Петров
Алексей Попенков
Александр Полосин
Мария (Prolonga) Братолюбова
Лидия (Lio) Овсянникова
Алексей (Pifagor) Петров
Мария (Zloddy) Федорова
Петр (Piton) Беляев

**Коммерческий отдел**

**Менеджеры по продажам**
Елена Антонова
Максим А. Алексеев
Максим Ю. Алексеев
Ольга Полковникова
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
**Торговый маркетинг**
Александр Кочетков
Татьяна Васекина
Ирина Белозерова
Павел Григорьев
Наталья Анкундинова
Светлана Самсонова
**Комьюнити-менеджер**
Александр Ковалев
**Юридическая поддержка**
Георгий Виталиев
**Техническая поддержка**
Евгений Дмитриев
Роман Алексеев

**Руководство**

**Генеральный директор**
Александр Михайлов
**Финансовый директор**
Марина Равун
**Руководитель отдела локализации**
Сергей Руденко
**Руководитель отдела маркетинга**
Максим Н. Михалев
**Руководитель коммерческого отдела**
Татьяна Устинова

Продукт содержит элементы технологии, являющейся собственностью GameSpy Industries, Inc (используются по лицензии). © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. GameSpy и оформление ‘Powered by GameSpy’ являются товарными знаками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.

# РЕГИСТРАЦИОННАЯ КАРТОЧКА

## РЕГИСТРАЦИОННАЯ КАРТОЧКА
**Sniper Elite**

Запишите и запомните пять произвольных цифр

□□□□□

Пожалуйста, разборчиво заполните карточку и отправьте по адресу:
115230, Москва, Каширское шоссе д.1 (к.2), Компания «Бука».

С регистрационной карточкой вы получаете бесплатную техническую поддержку по игре и возможность выиграть ПРИЗ! Помните! Регистрационная карточка считается действительной только с момента занесения данных пользователя в компьютер компании «Бука».

**Фамилия:** □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

**Имя:** □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

**Пол:** □муж. □жен.

**Возраст:** □□ лет

**Дата рождения:** □□•□□•□□(дд.мм.гггг)

**E_mail:**________________________________@_____________________

**Индекс:** □□□□□□

**Адрес**(полностью)**:**_______________________________________________

__________________________________________________________________

**д.**___________**кор.**___________**кв.**______________________________

**Телефон:** ((Код города) - номер)

( ________ ) - ____________________________________________________

**Род занятий:** □школьник, □студент , □работающий, □безработный,

другое____________________________________________________________

**Где Вы играете в игры?**

☐дома, ☐на работе, ☐у друзей, ☐в комп. клубе

**Какие игровые сайты Вы посещаете?**_______________________________

_____________________________________________________________________

**Какие журналы Вы читаете?**

☐Страна Игр, ☐Game.Exe, ☐Игромания, ☐Мир ПК,

☐Навигатор, ☐Дом. Компьютер, ☐Хакер

**Какие неигровые журналы/ газеты Вы читаете?**_____________________

_____________________________________________________________________

**Какую радиостанцию Вы слушаете?**

☐Радио_Maximum, ☐Станция 2000, ☐Europa +,

☐Хит_FM, ☐Наше радио, ☐Серебряный дождь,

☐Русское радио, другое_____________________________________________

**Ваш любимый персонаж отечественного фильма/мультфильма/ ТВ_передачи**____________________________________________________

_____________________________________________________________________

**Какие выходящие в этом году игры Вы ожидаете больше всего?**________

_____________________________________________________________________

**Предложите вашу тему для новой игры:**_____________________________

_____________________________________________________________________

**Где Вы купили игру** (название и адрес магазина, телефон, e_mail):__________

_____________________________________________________________________

**и по какой цене**_____________

**Что повлияло на ваше решение купить эту игру?**

☐рекомендации друзей, ☐реклама в журналах, ☐рекомендация продавца,

☐любимый жанр

# ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

ВНИМАНИЕ!

Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске. Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 МГц)
- Объем оперативной памяти (например, 128 МБ)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора.

Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер». В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства». На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

| | |
|---|---|
| Адресу: | Россия, Москва, 115230,<br>Каширское шоссе, 1, строение 2 |
| Телефону: | +7 (495) 780-00-91 с 10.00 до 15.00<br>с понедельника по пятницу |
| E-mail: | help@buka.ru |
| Internet | http://www.buka.ru/techsupport |
| Наш форум: | http://www.buka.ru/forum/ |

* Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером. Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).

